

WSTĘP: Uwagi ogólne do zapisów dotyczących oprogramowania wyspecyfikowanego w Częściach: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

System operacyjny

Obecnie Zamawiający posiada komputery stacjonarne i przenośne z zainstalowanymi systemami operacyjnymi MS Windows 7 Pro, MS Windows 8 i MS Windows 8.1 w wersji 64-bitowej.

Oprogramowanie wymienione w kolejnych podpunktach Specyfikacji musi być kompatybilne z ww. systemami operacyjnymi, tzn. musi umożliwiać bezproblemowe zainstalowanie, skonfigurowanie i użytkowanie na ww. systemach operacyjnych, w jego pełnej funkcjonalności z wykorzystaniem oryginalnych bibliotek i sterowników, bez użycia jakichkolwiek programów dodatkowych, np. emulatorów lub nakładek.

Dostawa licencji na pakiet oprogramowania do tworzenia i wyświetlania środowisk wirtualnych

SZCZEGÓŁOWA SPECYFIKACJA TECHNICZNA

6.1 Dostawa licencji na oprogramowanie wraz ze wsparciem technicznym TYP-P6

		Oprogramowanie - 1 szt. licencji	TYP oferowany: Producent:
	Funkcja / parametr	Minimalna charakterystyka wymagana	Parametry oferowane nie gorsze, niż wymagane
A.	Rodzaj oprogramowania	Oprogramowanie do tworzenia i wyświetlania środowisk wirtualnych, o nieograniczonej w czasie licencji wraz z rocznym wsparciem technicznym i aktualizacjami.	
B.	Typ pakietu	Wszystkie funkcjonalności muszą być dostępne w jednorodnym, zintegrowanym środowisku programowym jednego producenta, zapewniającym pełną zgodność formatów wytwarzanych plików wynikowych obsługiwanych przez poszczególne programy wchodzące w	

		skład pakietu. Zamawiający nie dopuszcza zestawów niezintegrowanych programów pochodzących od różnych producentów.	
C.	Sposób i zakres licencjonowania oraz subskrypcji	<p>Zasady licencjonowania i subskrypcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nieograniczona w czasie licencja • Liczba licencji: 1 (jedna) • Możliwość tworzenia komercyjnych produktów z użyciem oprogramowania • Rodzaj licencji: nowa • Wersja językowa: polska lub angielska • Wersja produktu: wersja 64-bitowa • Roczne (12-miesięczne) wsparcie techniczne producenta z aktualizacjami do najnowszej wersji 	
D.	Minimalne wymagania funkcjonalne	<p>Gotowe do użycia kompletne, programowalne środowisko deweloperskie do symulacji wirtualnej działające na platformie Windows umożliwiające prowadzenie złożonych symulacji działań (przemieszczanie, rozpoznanie, strzelanie, UAV, UGV oraz specjalne) w tym symulacji na szczeblu taktycznym z wiernym odwzorowaniem pojedynczych obiektów i zaawansowaną grafiką 3D i odwzorowaniem fizyki działań i zachowań obiektów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Symulator powinien umożliwiać opracowywanie scenariusza (edytor z podglądem 2D i 3D), jego uruchomienie oraz zapis i odtworzenie przebiegu symulacji (AAR). • Powinna istnieć możliwość ingerencji w scenariusz w trakcie prowadzenia ćwiczenia (dodatkowy edytor czasu rzeczywistego). • Symulator powinien umożliwiać prowadzenie gry sieciowej do nawet kilkuset stanowisk z możliwością łączenia z innymi symulatorami za pośrednictwem interfejsu HLA/DIS. • Symulator powinien posiadać algorytmy AI dla obiektów symulacyjnych w zakresie: rozpoznania, przemieszczania się i prowadzenia ognia. • Symulator powinien udostępniać możliwość modelowania zachowań obiektów z wykorzystaniem techniki automatów skończonych FSM. • Symulator powinien posiadać zaawansowany model zranień oraz symulator C2. • Symulator powinien posiadać możliwość integracji z symulatorem sieci łączności z konfiguracją kanałów komunikacji oraz z możliwością rejestracji prowadzonych rozmów. • Wraz z symulatorem powinny zostać dostarczone narzędzia 	

		<p>developerskie umożliwiające budowę obiektów symulacyjnych (format p3d) i konfiguracja ich właściwości i zachowań w symulacji oraz narzędzia umożliwiające budowę map cyfrowych (do 2200km na 2200km) do użycia w symulatorze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Symulator powinien zawierać bibliotekę min. 500 gotowych do użycia obiektów (<u>m.in.</u> ludzie, budynki, pojazdy, infrastruktura, drzewa, krzewy, broń, samoloty, śmigłowce) oraz minimum 5 gotowych do użycia map o różnym charakterze. • Symulator powinien umożliwiać dodawanie do symulacji własnych opracowanych obiektów. • Symulator powinien umożliwiać konstruowanie zobrazowania wielkoformatowego w tym sferycznego do 360° (typu igło). • Symulator powinien mieć posiadać możliwość tworzenia przez użytkownika własnego dedykowanego programowania skryptowego umożliwiającego ingerencję z prowadzoną symulacją. • Symulator powinien udostępniać możliwość zaawansowanej programowej modyfikacji jego działania z wykorzystaniem interfejsu ASI. 	
<p>Przykładowym pakietem oprogramowania spełniającym wyżej opisane wymagania Zamawiającego może być np. The Virtual Battlespace Developer Network (VBSDN) Single License wraz z rocznym wsparciem technicznym i aktualizacjami oprogramowania lub pakiet oprogramowania równoważny, spełniający wszystkie wyżej opisane wymagania.</p>			